

SEGA®

ヒーロー™

H. E. R. O.™

ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、アクティビジョンの許諾を得て製造したものです。

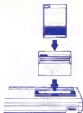
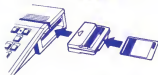
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ } をお持ちのキミは、
SG-1000シリーズ }
カードキャッチャ (別売) が必要です。

SEGA MARKIIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

セガ マイカードの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み、
そこへカードを差し込む。



<SEGA MARKIII>

直接、カードをカード用スロットに差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、
 ②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、
 カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

SC-3000シリーズ



JOY-1

(プレイヤー1)

JOY-2

(プレイヤー2)

SG-1000



ジョイスティック

取り付け済

(プレイヤー1) (A)

(プレイヤー2)

SG-1000 II



JOYPAD1

(プレイヤー1)

JOYPAD2

(プレイヤー2)

SEGA MARK III



JOY-1

(プレイヤー1)

JOY-2

(プレイヤー2)

上のJOY-1、2、(A)、JOYPAD1、2にジョイスティックを差し込もう。

☆^{ヒーロー}H.E.R.O. キャラクター^{しょうかい}紹介☆

パート I



ロドリック・ヒーロー

世界最大のウラン鉱山のある、レオーネ火山が大噴火。
坑夫達が坑道に閉じ込められた！ 高熱のマグマが渦巻く
坑道に飛び込めるのは、彼、ロドリック・ヒーローだけだ。
空中を飛べるロケットバック、岩を砕くマイクロレーザー
光線、ダイナマイトを武器にプロのレスキュー活動を見せて
くれるだろう。

☆H.E.R.O. キャラ



^{どく}
毒グモ

^{こうどう}
坑道にぶら^さ下がる不^ふ氣^き
味な奴。さわるとやら
れる。



^{ちゅうけつ}
吸血コウモリ

^{じょうげ}
上下にはばたいている。
さわるとやられる。



^{きょだい} ^が
巨大な蛾

^{くうちゅう}
空中を飛び回^{まわ}る。もち
ろん、さわるとやられ
る。



^{だい} ^{じゃ}
大蛇

^{がんばん}
岩盤のすき^ま間からチヨ
ロチヨロ顔を出^です。
さわるとやられる。

クター^{しょうかい}紹介☆ パート II



かい ぎょ
怪魚

ちていこ
地底湖のやっかい者。
さわるとやられるぞ。



やさし
優しいカメ

ちていこ
地底湖の主。ロドリッ
ク・ヒーローを乗せて
すばやく動いてくれる
ただいっつ あかた
唯一の味方だ。

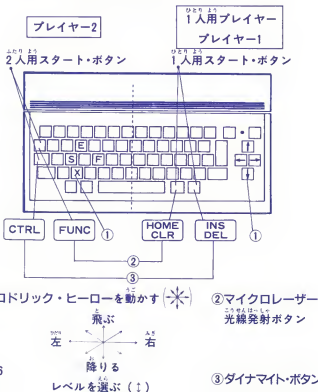


こうふ たち
坑夫達

だいふん か
大噴火でふさがった
こうどう なか
坑道の中、ロドリッ
ク・ヒーローの助け
を待つ坑夫達。
はや けいしゅつ
早く救出しないと、
かれら いのち
彼らの生命が…。

操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ + SK-1100) で遊ぶ場合☆
セガ マーク III



☆ジョイスティック (SJ-150シリーズ) で遊ぶ場合☆

SJ-200

SJ-300

SJ-150シリーズ



べつうり
(別売)

スタート・ボタン

① ロドリック・ヒーロー

を動かす。

SJ-200

スタート・ボタン



べつうり
(別売)



レベルを選ぶ(↑)

SJ-300

スタート・ボタン



② マイクロレーザー光線
はっしや
発射ボタン

③ ダイナマイト・ボタン

べつうり
(別売)

☆遊あそび方かた☆

こうどう は
行動派のキミへ！

★ゲームしくてきの目的★

坑道こうどうに閉じ込められた坑夫こうふを助けだそう！
中なかにいる危険きけんな生き物いきものにはさわらないように。

★GAME OVERゲームオーバー★

ロドリック・ヒーローは、4人にんでゲームスタート。1人ひとり
もいなくなると、GAME OVER。ゲームオーバー

③ ——— ヒーローが1人ひとり減へるのは ———

- ① カメ以外の生き物いきものに触ふれたとき
- ② マグマやダイナマイトの爆発ばくはつに巻き込まれたとき
- ③ 鐘乳石しゅうにせきなどにはさまれたとき
- ④ 地底湖ちていこに落ちたとき
- ⑤ POWERパワーがゼロになったとき

————— ヒーローが1人ひとり増ふえるのは —————

2万点まんてんごとに1人ひとりずつ、最高さいこう7人にんまで増える。

★スタートのしかた★



ふたり あそ ひとり よう
2人で遊ぶときは、キーボードの2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

ひとり あそ ひとり よう
1人で遊ぶときは、キーボードの1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

ひとり よう 〈1人用〉

キミは、ロドリック・ヒーロー。危険な鉱山の坑夫を助けられるのはキミだけだ！

ふたり よう 〈2人用〉

キミと友達、どっちが先に坑夫を救出できるかな？

レベルを選ぼう！



- キー(↑↓)やレバー(↑↓)で選みたいレベルを選んで、スタート・ボタンを押す。

| レベル LEVEL | アクト ACT |
|--------------|------------|
| 1 | 01～ |
| 2 | 05～ |
| 3 | 09～ |
| 4 | 13～ |
| 5 | 17～20 |

- ACT20の後、ゲームを続けられるよ。



ヒーローの残りの数のこカマ

爆弾の残りの数のこカマ



トップ
TOP(ハイスコア)

IUP (プレイヤー 1
ふたりよう
2人用では、2 UP……プレイヤー 2)

アクト ばめん
ACT(場面)

パワー
POWER(パワーメーター)

ゲームスタートと同時に少しずつ減り始める。
パワーがゼロで、次のヒーローでゲーム再スタート。

パワーメーターが全部黄色に変わったら、キミのレスキュー活動の始まりだ！

★レオーネの^{こうざん}鉱山は、^{ふか}深く^{ひろ}広く……★

レオーネ火山の^{かざん}鉱脈は、^{いま}今^{せかいかくち}なお、^{あち}世界各地へ^{きんじゆう}貴重なウラニウムを送り出す^{きゆうだい}巨大な^{こうざん}鉱山だ。

①や②のような^{こうどう}坑道を^ぬ抜けて、^{じゆう}キミは^{うご}自由に^{まわ}動き回れる。



計画派のキミへ！

さあ、いよいよ本番。このレスキュー活動は常に危険と隣合わせだ！

—— キミを助けてくれるのは…… ——



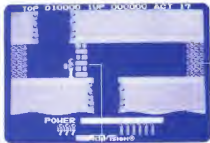
★ロケットバック★

空を飛ぶときに使える。いくら飛んでもパワーメーターが急激に減ることはない。

★マイクロレーザー光線★

坑内の恐ろしい生き物をやつついたり、岩壁を破壊できる。

岩壁を破壊するときは、できるだけ岩壁のそばに立つ方が早く壊せる。



この壁は破壊できない。

いわかべ
岩壁

(マイクロレーザー光線で破壊するときは、できるだけ岩壁の近くに立とう)

★ダイナマイト★



アクト ばんづか
1 ACTで6本使える。

こうどう いわかべ はかい
坑道をふさぐ岩壁を破壊できる。

いわかべ お
岩壁のそばにダイナマイトを置いたら、すばやく離れよう。

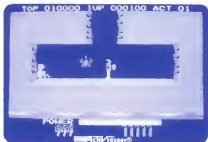
ばい
さもないと、ダイナマイトの爆発に巻き込まれてやられてしまうよ。

(15ページの②₁、②₂をみる。)

②₁:ダイナマイトの破壊力は大きい。

だから、壁のすぐそばに置かなくても、充分破壊できる。

②₂:安全のため、下のように坑夫がいる坑道には、ダイナマイトを置けない。



★カ メ★



地底湖にいる。

乗るとすばやく地底湖の上を動いてくれる。離れると止まる。離れるときのタイミングが大切だ。



地底湖に落ちるとおぼれてしまうぞ。

—— キミの敵は…… ——

★恐ろしい生き物達★

坑道には、毒グモ、吸血コウモリ、巨大な蛾、大蛇、怪魚がうじゃうじゃいる。

さわるとやられる。マイクロレーザー光線^{こうせん}でやっつけよう！

★危険な坑道★

次々と鉱道を抜けていくと、高熱のマグマの壁や噴出、鐘乳石などが現われる。

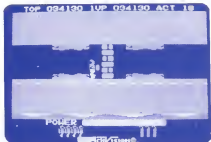
さわるとやられる。危険がいっぱいだ！

へ
マ
グ
マ
の
壁
へ
左
右



と
閉
じ
た
り
開
い
た
り
す
る
。
タイ
ミ
ン
グ
よ
く
通
り
抜
け
よ
う
。

へマグマの壁へ
上下



何もない坑道に突然、押し出されてくる。
ギリギリだが、通り抜けていける。

へマグマの噴出へ
上下



上を通ることも爆破もできない。下火になるのを待って、
飛び越えよう。



落ちてくる。乗り越えられない。マイクロレーザー光線
やダイナマイトで破壊して通ろう。

このほかにも、キミ、ロドリック・ヒーローの行く手には、想像を超える数多くの危険が待ち受けている。

★カンテラを壊すと……★



坑内を照らすカンテラを壊すと、坑内は真っ暗。生き物達、マグマ、岩壁、地底湖以外は何も見えなくなる。上へ登るか、下へ降りるか、手さぐりで進むしかない。



壊れたカンテラ

（右へも左へも行けなくてイライラするようだったら、ダイナマイトをセットしてみよう。

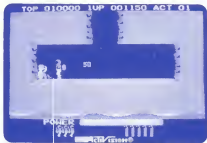
坑内が一瞬明るくなって、障害の犯人がわかるよ。）

★さあ、いよいよ坑夫救出だ！★

坑夫を見つけたら、できるだけそばに近づこう。

さあ、これで安心。この坑夫は、無事救出された。

次の救出に出発だ！



坑夫が座っている岩場に、ロドリック・ヒーローの足がさわったら、救出完了！

★スコア★

- 坑内こうないの生き物いきものをやっつけたとき……………50点てん
- 岩壁いわかべや鐘乳石しゅうにゅうせきをダイナマイトで壊こわしたとき……………100点てん
(マイクロレーザー光線こうせんで壊こわしても得点とくてんにならないよ。)

★ボーナス点てん★

1 ACTクリア後、次の3つのボーナス点てんが加算かさんされる。

- 坑夫こうふを救出きゅうしゅつしたとき……………1,000点てん
- 残りのこのダイナマイト1本ぽんにつき……………200点てん
- また、残りのこのパワーおほが多いほど得点とくてんが高い。たか

☆アソピン^{きょうじゆ}教授からのアドバイス☆

- くじけずに^{なん ど ちいせん}何度も挑戦しよう。
そのうちに、^{こうない ちけい}坑内の地形がわかってくるよ。
- 早く^{はや こう ふ たす}坑夫を助けることが^{こうとくてん}高得点への早道。^{はやみち のうりつ かつどう}能率よく活動しよう！



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、
カードキャッチャ（別売）が必要です。
※カードを直接、本体に差し込まないでください。

——— 正しくお使いいただくために ———

ぬらさない！



※カードには、何も張りつけないでください。

- ぬらしたときは、完全に乾わかしから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。
買物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック

☆SCOREBOOK☆

| | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--|
| ネーム NAME | | | | | |
| デート DATE | | | | | |
| スコア SCORE | | | | | |

| | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--|
| ネーム NAME | | | | | |
| デート DATE | | | | | |
| スコア SCORE | | | | | |

| | | | | | |
|--------------|--|--|--|--|--|
| ネーム NAME | | | | | |
| デート DATE | | | | | |
| スコア SCORE | | | | | |

セガ マイカード^{おつ・は けん}応募券^{たい・せつ}は、大切にしまっておきましょう。
4枚^{おつ・あつ}集めて^{か・き}下記の住所^{しゆ・しよ}に送ると、すてきなカードケース^{おこ}がもらえます。
くわしくは、本社^{ほん・しや}消費者サービス課^{ひやう・ふき}までお問い合わせ^{お・と}ください。

セガ マイカード^{おつ・は けん}応募券



株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

本 社 東京都大田区羽田 1-2-12
〒144 電話03(743)7435(代表)
お問い合わせ：本社消費者サービス課
電話03(742)7068(直通)